

JDR STAR WARS

ARBRE DES TALENTS

TRAN - HIRED GUN



TALENT	DESCRIPTION	COÛTS	ACQUIS	TYPE	NECESSITE
COMMANDER	Ajouter (N Dé vert) par rang de COMMANDER pour les contrôles de leadership. Les cibles affectées ajoutent (N Dé vert) aux contrôles Discipline pour les prochaines 24 heures.	5 Pts	NON	Passif	
	Une fois par combat, peut utiliser				

SECOND SOUFFLE I	SECOND SOUFFLE pour soigner le Stress égal au rang de SECOND SOUFFLE.	5 Pts	NON	Actif	
A BOUT PORTANT I	Ajoutez 1 point de dommage par rang de A BOUT PORTANT à l'attaque d'un coup réussi d'attaques à distance (lourdes) ou (légères) effectuées à courte distance ou pendant le combat.	5 Pts	NON	Passif	
ESQUIVE	Ajouter (N Dé vert) par rang de COMMANDER pour les contrôles de leadership. Les cibles affectées ajoutent (N Dé vert) aux contrôles Discipline pour les prochaines 24 heures.	5 Pts	NON	Actif	
SECOND SOUFFLE II	Une fois par combat, peut utiliser SECOND SOUFFLE pour soigner le Stress égal au rang de SECOND SOUFFLE.	10 Pts	NON	Actif	COMMANDER ou CONFIANCE
CONFIANCE	Peut diminuer la difficulté des contrôles de discipline pour éviter la peur de 1 par rang de CONFIANCE.	10 Pts	NON	Passif	SECOND SOUFFLE I ou SECOND SOUFFLE II
BRAS FORT	Permet d'augmenter la portée des armes à lancer.	10 Pts	NON	Passif	A BOUT PORTANT I ou A BOUT PORTANT II
A BOUT PORTANT II	Ajoutez 1 point de dommage par rang de A BOUT PORTANT à l'attaque d'un coup réussi d'attaques à distance (lourdes) ou (légères) effectuées à courte distance ou pendant le combat.	10 Pts	NON	Passif	ESQUIVE
COMMANDEMENT DE TERRAIN	Quand vous utilisez COMMANDEMENT DE TERRAIN, effectuez un contrôle de leadership (Dé Violet) (Dé Violet). Un nombre d'alliés égal à Présence peut prendre immédiatement 1 pt de stress pour effectuer une manœuvre libre.	15 Pts	NON	Actif	SECOND SOUFFLE II ou COMMANDER
COMMANDER	Ajouter (N Dé vert) par rang de COMMANDER pour les contrôles de leadership. Les cibles affectées ajoutent (N Dé vert) aux contrôles Discipline pour les prochaines 24 heures.	15 Pts	NON	Passif	CONFIANCE ou COMMANDEMENT DE TERRAIN
TIREUR NATUREL	Une fois par session, vous pouvez lancer 1 Rangée (légère) ou Rangée (lourde) pour les prochaines 24 heures.	15 Pts	NON	Actif	BRAS FORT ou COMMANDER

TIR DE SNIPER	Avant de faire une attaque à distance non lancée, augmente la portée des armes jusqu'à 1 bande par rang. Augmentez la difficulté des attaques de 1 par augmentation de portée.	15 Pts	NON	Actif	TIREUR NATUREL
COMMANDEMENT DE TERRAIN AMELIORE	L'action COMMANDEMENT DE TERRAIN AMELIORE affecte les alliés égales à PRESENCE X2, et peut dépenser (?) Pour permettre aux alliés de souffrir de 1 pt de stress pour effectuer une action à la place.	15 Pts	NON	Actif	COMMANDEMENT DE TERRAIN
CRAN	Gagnez +1 au Stress max.	20 Pts	NON	Passif	COMMANDER
RENFORCER	Gagner +2 en PV max.	20 Pts	NON	Passif	TIREUR NATUREL ou SOUFFLE LETHAL
SOUFFLE LETHAL	Ajoutez +10 par rang dans SOUFFLE LETHAL à toute blessure critique infligée à des adversaires.	20 Pts	NON	Passif	TIR DE SNIPER ou RENFORCER
PRECISION MORTELLE	Une fois acquis, choisissez 1 compétence de combat. Ajoutez des dégâts équivalents aux grades de cette compétence à un coup d'une attaque réussie effectuée en utilisant cette compétence.	25 Pts	NON	Passif	OBJECTIF REEL
OBJECTIF REEL	Une fois par tour, peut effectuer une manœuvre OBJECTIF REEL pour obtenir des avantages de viser et de mettre à jour la vérification de combat une fois par rang de OBJECTIF REEL.	25 Pts	NON	Actif	CRAN
DEVOUEMENT	Gain +1 à une seule caractéristique. Cela ne peut pas apporter une caractéristique au-dessus de 6.	25 Pts	NON	Passif	OBJECTIF REEL
OBJECTIF REEL	Une fois par tour, peut effectuer une manœuvre OBJECTIF REEL pour obtenir des avantages de viser et de mettre à jour la vérification de combat une fois par rang de OBJECTIF REEL.	25 Pts	NON	Actif	SOUFFLE LETHAL ou DEVOUEMENT

OKERA - SORESU GUARDIAN

TALENT	DESCRIPTION	COÛTS	ACQUIS	TYPE
PARADE	Quand je suis touché par une attaque de mêlée, prendre 3 pts de stress pour réduire les dommages de 2 plus le rang de PARADE.	5 Pts	NON	Actif
PARADE	Quand je suis touché par une attaque de mêlée, prendre 3 pts de stress pour réduire les dommages de 2 plus le rang de PARADE.	5 Pts	NON	Actif
RENFORCER	Gagner +2 en PV max.	5 Pts	NON	Passif

RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 10 Pts | NON | Passif

|POSITION DEFENSIVE | Une fois par tour, peut effectuer "position défensive" et subir un nombre de stress pour augmenter la difficulté de toutes les attaques de mêlée entrantes par un nombre égal pour le prochain tour. Le stress subi ne peut excéder le rang de la "POSITION DEFENSIVE". | 5 Pts | NON | Actif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 10 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 10 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 10 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 15 Pts | NON | Passif

|RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 15 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 15 Pts | NON | Passif
|RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 15 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 20 Pts | NON | Passif

|RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 20 Pts | NON | Passif |RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 20 Pts | NON | Passif
|RENFORCER | Gagner +2 en PV max. | 20 Pts | NON | Passif